

©1991 COMPILE

# USER'S MANUAL

■HOT・B/ブラザー工業

パラメデス (遊べるバージョン)

■福間書店インターメディア

MSX-EDAN

■アスキー

MSXマガジン

■ハミングバードソフト

ハミングバードソフトニュース

■日本テレネット株

ザ・リンクス/コンパイルコーナー

■コンパイル

アレスタ2 謝恩バージョン

新連載ADV予告編

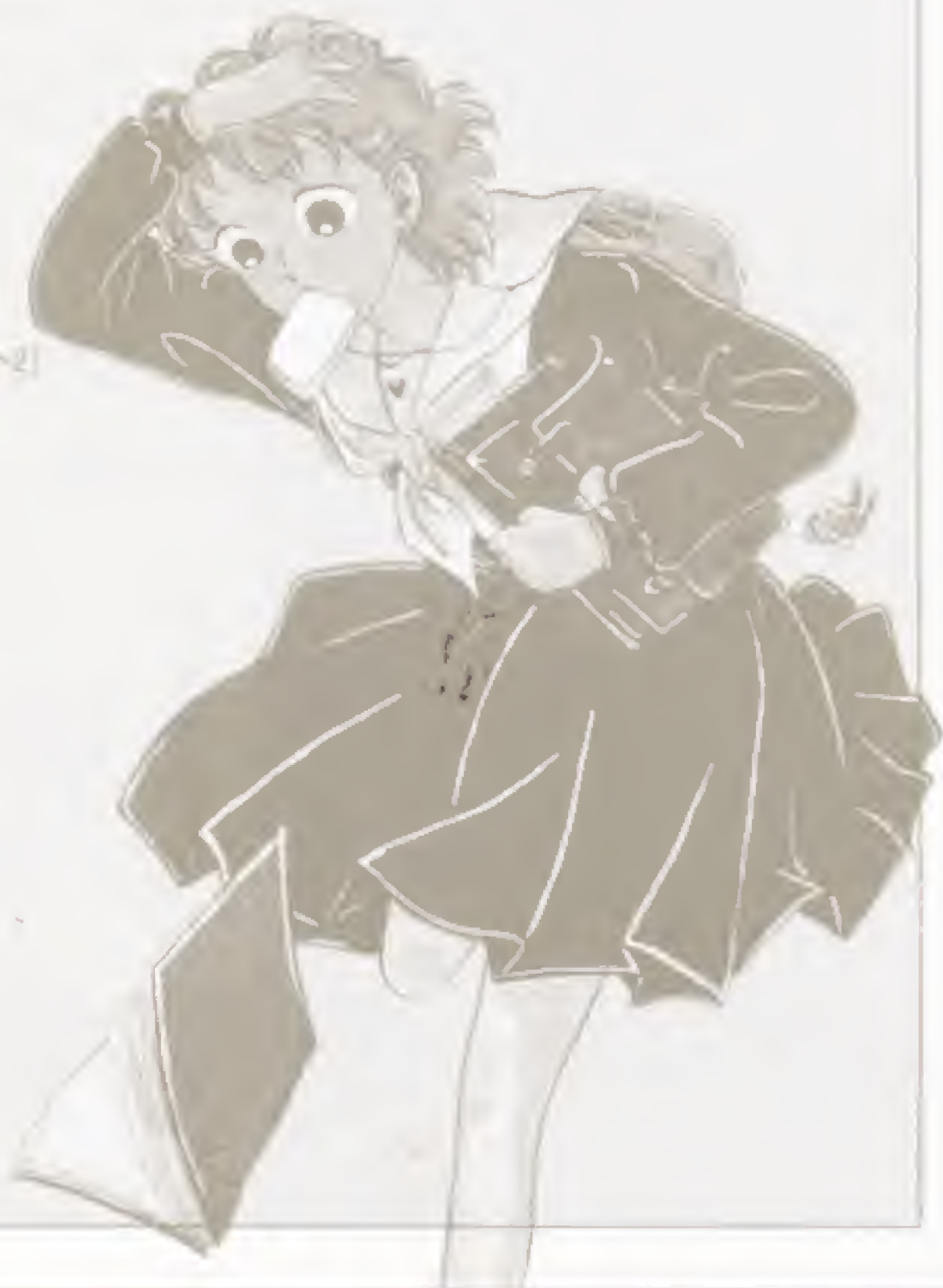
投稿プログラム

オンライン部エスパー部(2000年10月号から21)

あーとぎゃらりい

マンスリーフォーチュン

お便りコーナー 編集後記



**Disc**  
station

**#23**

**MSX** 2 / 2+



VRAM128K



# CAUTION

使用上の注意

このたびは、ディスクステーションをお買い上げいただき、誠にありがとうございました。楽しく遊んでいただくため、この取扱説明書をよくお読みください。



Software Technology & Communication

このソフトウェア及び取扱説明書等は当社に無断で複製・複写またレンタル業など、それに類似する行為に使用することは、法律で禁止されています。



No Copy


このマークは  
不法コピー  
禁止マークです

ソフトウェア法的保護監視機構




## 太陽

太陽の光が直接あたる所やほこりの多い所に置かないで




## 解体

まちがっても、分解などしないように




## 液体

水などをこぼさないで




## 接触

この部分を手でさわったり、よこしたりしないで。



## 打撃

落としたり、ぶつけたり、強い衝撃をあてないで



## 磁界

磁気のあるものは、ちかづけないで。



# C O N T E N T S

CAUTION .....	2
CONTENTS .....	3
■HOT・B／ブラザー工業	
「パラメデス」 .....	4
徳間書店インターメディア	
「MSX-FAN」 .....	6
アスキー	
「MSXマガジン」 .....	8
ハミングバードソフト	
「ハミングバードソフトニュース」 .....	9
日本テレネット(株)	
「ザ・リンクス／コンパイルコーナー」 .....	10
コンパイル	
アレスタ2 謝恩バージョン .....	11
「投稿プログラム」	
「あーとぎゃらりい」	
「マンスリーフォーチュン」	
「お便りコーナー」 .....	13
「新連載ADV予告編」	
「にゃんぴユーザー投稿」	
「オンライン小説「エスパー戦記〜ラビリンスからの脱出〜?」」 .....	14
もちもちPUNPUN .....	14
ラベルシール用イラスト募集 .....	27
営業のわしゃわしゃ日記4 .....	28
広告 .....	29
広告 .....	30
<D.S.S.S.> <D.S通信販売> .....	31



●ディスクステーションの出し方  
初めにパソコン本体とディスクドライブの電源スイッチを「ON」にします。  
ディスクプレーヤーにMSXのマークが貼付された「ディスクドライブ」の「A」にディスクステーションのディスクをセットし、リセットボタンを押すとタイトル画面が立ち上がるので、完全に立ち上がった後スペースキーを押してください。コンテンツが表示されます。カーソルキーで好みの項目を選び、スペースキーで決定してください。ソフトによっては、プレイ中後にコンテンツに戻らないものもありますのでその場合はリセットキーを押して立ち上げ直してください。  
「松浦信幸ハナノックA1F」をお使いの方はリセットしてDELキーを選択し続けると便利です。

●FM音源について  
MSX2をお使いの方は「松浦信幸FMハナ・アコースメントカートリッジ」をスロットに差し込むと、FM音源による素晴らしいBGMが楽しめます。

●文字ROMについて  
一部ソフトで、文字ROMがカットされていないと文字がきれいに表示されない場合があります。あらかじめご了承ください。

●“DS”は、良心的な内容と価格で活版にこだわっております。万一、不足部や不良品がありましたら当方にはお返金ですが、下記までご連絡ください。

また、ディスクを誤って破損した場合にも、“DS”のディスクと修理代725円(送料、料込み)を現金で返金いたします。下記までお送りください。故障による破損の保証を廃止させていただきます。

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号

株式会社コンパイル

「DSが壊れちゃったのさ！」係



“HOT・B”さんから今話題の「パラメテス」が届いた。

ヒヤッホー！！翔んで跳ねて喜べ！

「パラメテス」はサイコロを使つたシューティングゲームだよん。

上から迫り来るサイコロの目に合わせたサイコロを下からシュートしてどんどん消していくってゲームだよ。打ったサイコロはストックされて、それで色々な役を作つて、一気に何ラインも消すって技もできるのだって、ここで読んだだけじゃ何の事やらさっぱりわかんないだろうから、とにかくやってみるこつた！

オリジナルは一人モード、二人モードとコンピュータ相手のトーナメントモードまであつて、何倍も楽しめるのがこの「パラメテス」の良い所だ。

今回のDS版では一人モードの2面までと、トーナメントモードの一人目の2勝目までがプレイできます。ブラザー工業さんのタケルにて好評発売中！！

## 操作方法

まずディスク1を立ち上げよう。スペースキーを押してメニューまで立ち上げたら、カーソルキーの上下左右で「パラメテス」を選んでスペースキーを押そう。

もう一度スペースキーを押すとゲームが始まると思うぞ。

おっと、その前にプレイモードの選択画面が表示されるんだよね。

「一人モード」と「トーナメントモード」からこれからしようと思うモードを選んでね。

操作はキーボードでも、パッドでもできるよ。



1 PLAYER  
2 PLAYER  
TOURNAMENT

1990 HOT・B 00

### ■キーボードで操作する場合

スペースキー……………サイコロ発射  
シフトキー……………サイコロの目チェンジ  
カーソルキー（左右）…サイコロ左右移動  
カーソルキー（下）……役の実行  
ポーズ……………一時停止

### ■パッドの操作

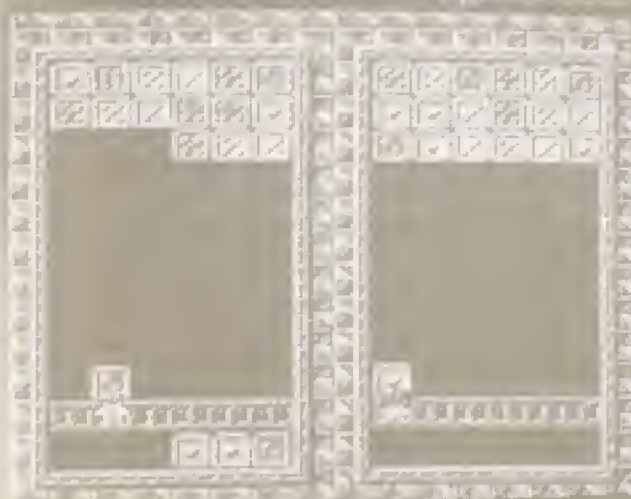
Aボタン……………サイコロ発射  
Bボタン……………サイコロの目チェンジ  
十字キー（左右）……サイコロ左右移動  
十字キー（下）……役の実行  
一時停止はキーボードのポーズキーで行うのだ。  
（メーカーでAボタンBボタンの逆の時があるよ）



# パラメス

TM

LTD.



## 遊び方

「パラメス」の遊び方はとても簡単。自分のサイコロの目をチェンジしてシュートし、同じ目のサイコロを消していくだけ。

消したサイコロは、画面の下にあるウィンドウに6個までストックされて、うまく役ができた時にカーソルキーの「下」か十字キーの「下」を押すと役の種類に応じて最高5ラインまでサイコロを一気に消すことができるんだ。

上から降りてくるサイコロが下までたどりついちゃうとゲームオーバーになっちゃうのさ。

## 役の種類

### ■並び役

同じ目のサイコロが3個並ぶと1ライン。3個以上だと1個増えるたびに1ライン多く消すことができるのさ。

### ■続き役

1、2、3とか4、5、6とか、数字が3個以上並ぶと1ライン以上が消えるぜ。

### ■二コ二コ役

サイコロの目が2個ずつ3組揃うと、一度に3ライン消えるよ。

### ■2 1 役

サイコロの目の合計が21になると、1ライン消えるんだね。

### ■合わせ役

役と役を組み合わせて使う事もできるんだ。

例えば、1、2、3、4、4、4って揃えたら1、2、3、4、で2ラインと4、4、4で1ライン、合計3ラインを消すことができるんだ。

このゲームの最高の役はサイコロの目が1から6まで並んだ時で、一度に5ラインも消すことができるよ。



# MSX FAN

(株)徳間書店

インターメディア

## 遊び方

■左上から落下してくる5種類のブロックをうまく重ねていき、得点を競うゲームです。

RUNしてしばらくすると、  
"PUSH RETURN KEY!"

と表示されます。

「リターンキー」を押すとゲームが始まります。この時カーソルキーの左右でどのレベルから始めるか選択できます。

■ゲーム中の操作方法は「スペースキー」(ジョイスティックの「A」ボタン)のみで行います。

ブロックの落下中にスペースキーを押すと、ブロックの動きが止まります。スペースキーを放すと、右下に向かって飛んで行くという仕組みになっています。

この時、スペースキーを押している時間が長ければ長い程、右に飛び、押している時間が短い程、左よりに落ちます。

ブロックはその他の操作はできません。

■ブロックは、赤、青、黄、紫、白の5種類あります。

この中で、紫と白は特殊な性質を持っていて、出てくる確率も、赤、青、黄ブロックに比べると低くなっています。

## 紫ブロック

このブロックが落ちた列を中心に縦3列のブロック全部が1段沈みます。

## 白ブロック

落ちると同時に縦に3つに分裂します。

■こうしてブロックを積み重ねていくわけですが、同じ色のブロックを2つ重ねるか、最上段までブロックが積まれると、全体が1段沈んでレベルが1上がります。

しかし、この時に1番下の段にひとつでもブロックのない列があると、その時点でゲームオーバーとなります。

つまり、なるべく同じ色のブロックが重ならないように操作していくのがこのゲームの目的です。

ちなみに、ブロックが落ちるスピードはレベルが上がるにつれて速くなり、レベル30で最高に達します。

この時注意しなければならないのが、同じ時間スペースキーを押したとしても、落下するスピードが速ければ速い程、遠くまで飛ばないということです。

ですから逆に言うとレベルが低い程スペースキーを押す時間の調整は微妙になってくることになります。

リプレイはリターンキーです。

## ■得点について

得点はブロックが落ちた時、その落ちた場所の高さに応じて、1番下



# SUBMERGE

## (サブマージ)

の段から 10, 20, 30……

そしてそれにレベルをかけたものが  
得点となります。

例えば、レベル 9 の時、下から 3 段  
目にブロックが落ちた場合

$30 \times 9 = 270$  点 入ります。ま  
た、レベルが上がった時、レベル  $\times 500$   
点が得点として入ります。

ちなみに、私の最高得点は(レベル  
9 から始めて) 334249 でレベル 90 で  
した。最後の方は体力の勝負です。

### ■高得点を出すためのコツ

まずは、操作に慣れることです。

最初の内は思うところにブロック  
が飛んでくれないと思いますが、自由  
自在に操れるようになってくると、最  
高に楽しいです(と思う)。

このゲームは、スタートしてから  
ゲームオーバーになるまでを序盤、中  
盤、終盤に分けられると思います。

ここではこのように 3 つにわけて  
説明しています。

### ★序盤

ゲームが始まったら、とりあえず右  
から左へ向かって、最下段をうめてい  
くことです。

白いブロックは一番右に紫ブロッ  
クはそのまま真下に落とすのが基本  
です。

### ★中盤

中盤はとにかく右が高く左が低くな  
るように重ねていく事が大切です。

そして、ある程度までつまれたら、  
無理せずにレベルを上げること。その  
まま平たく重ね続けると後が大変です。

こうしてレベルを上げるにつれてブ  
ロックの飛ぶ距離が短くなってゆき、  
1 番右の列に 7 ~ 8 個しか積みめな  
くなってきます。ここで無理すると、真  
ん中付近にブロックが積み重なり、右  
側まで、ブロックが行かなくなるとい  
う最悪の事態に陥ります。

### ★終盤

終盤はブロックが遠くまで飛ばなく  
なるので全体的に高く積まないこと。  
真ん中を高くすると破滅です。

白、紫ブロックの使い方がポイント  
になります。

ちなみにレベル 30 以上では、1 番  
右の列に最高 4 つまでしか積みめな  
くならないことを頭に入れておくとう  
便利です。

### ■Mファン編集部からお知らせ■

前号#22の「青い地球に帰りたい」は、  
Mファン編集部ミスでそのままでは正  
常な動作をしません。遊ぶ時は、ゲー  
ム画面になってから、C T R Lキーと  
S T O Pキーを同時に押して、「R U N  
320」と入力し、リターンキーを押して  
下さい。これでプログラムが正常に動  
きます。



# MSX

m a g a z i n e

(株)アスキー

さて、このDS#23が出ている頃、  
湾岸状況はどうなっているのでしょうか？  
嫌ですなぁ、戦争って、弾  
当たったら痛いのにネエ。

でも、嫌だからやらないって訳にも  
いかないのが戦争だから。

そりゃあ、右のほつぺた殴られて  
「左のほつぺたも殴って下さい」って  
言える人はいいけどな。

湾岸状況で言うなら世界中みんな  
でイスラム教を信仰できるって言う  
なら、フメインさんも戦争やめるだ  
ろうけど。

とりあえず、そんな事はできるは  
ずがないので、仕方がない。

ここはいつぱいMSXマガジンコー  
ナーでも楽しんで、世界平和を祈り  
ましょ♥

さて、古い話だけど君達はチョコ  
レートをいくつもらったかな？

中には一つつももらえてないって  
いう哀れで、かわいそうで、情な〜い  
思いをした人もいるんじゃないかな？  
心配するなよ。何をかくそう俺だっ  
て一個ももらってないんだ。「もらえ  
たからって、何ほのものじゃい。」と、  
卑屈になるんじゃないぞ。俺たちには、  
汗と涙と大笑いの月刊誌MSX  
マガジンがついてるんだ！ これさ  
えあれば、DSのMSXマガジンコー  
ナーも百倍楽しくなるってもんだ！





「Humming Bird Soft」は、(株)エム・エー・シーの商標です。

# ハミングバードソフト ニュース

わたしはいはいば  
いまついさっきまでコンパイルの田中さんに  
「ごち」になってました。えへっ

ごちそうさまでした、田中さん。  
おすし食ってね、ビール飲んでね、  
チョコレートケーキたべた。紅茶付きだよ。  
「ふるうつようぐると」もついてた。  
でね、田中さんは ちょこばへ たべた、うにゅ。

広島駅のふんすいの近くに光り物屋さんの  
ネエちゃんに「おにいさん」って声かけられた。  
私はあんたみたいな妹を生んだおぼえは  
ない って言ったら わらわれた。いいけど。  
へんなめ。  
たなかさんの鼻がでかくなげてきてるみたい。  
そのうちはえかわるんだね、きっと。  
おおきくなるといいね。

今ね、新大阪行きの新幹線（こたま）の  
なかです。せまい。うにゅ。

今回は重い内容かな。  
まだ考えてないけど。  
地球がきれいになるといいね。  
きっとみんなそう思ってるにちがいない。  
じゃ、よんでね。

By はいばあ河内 略して 「はいば」



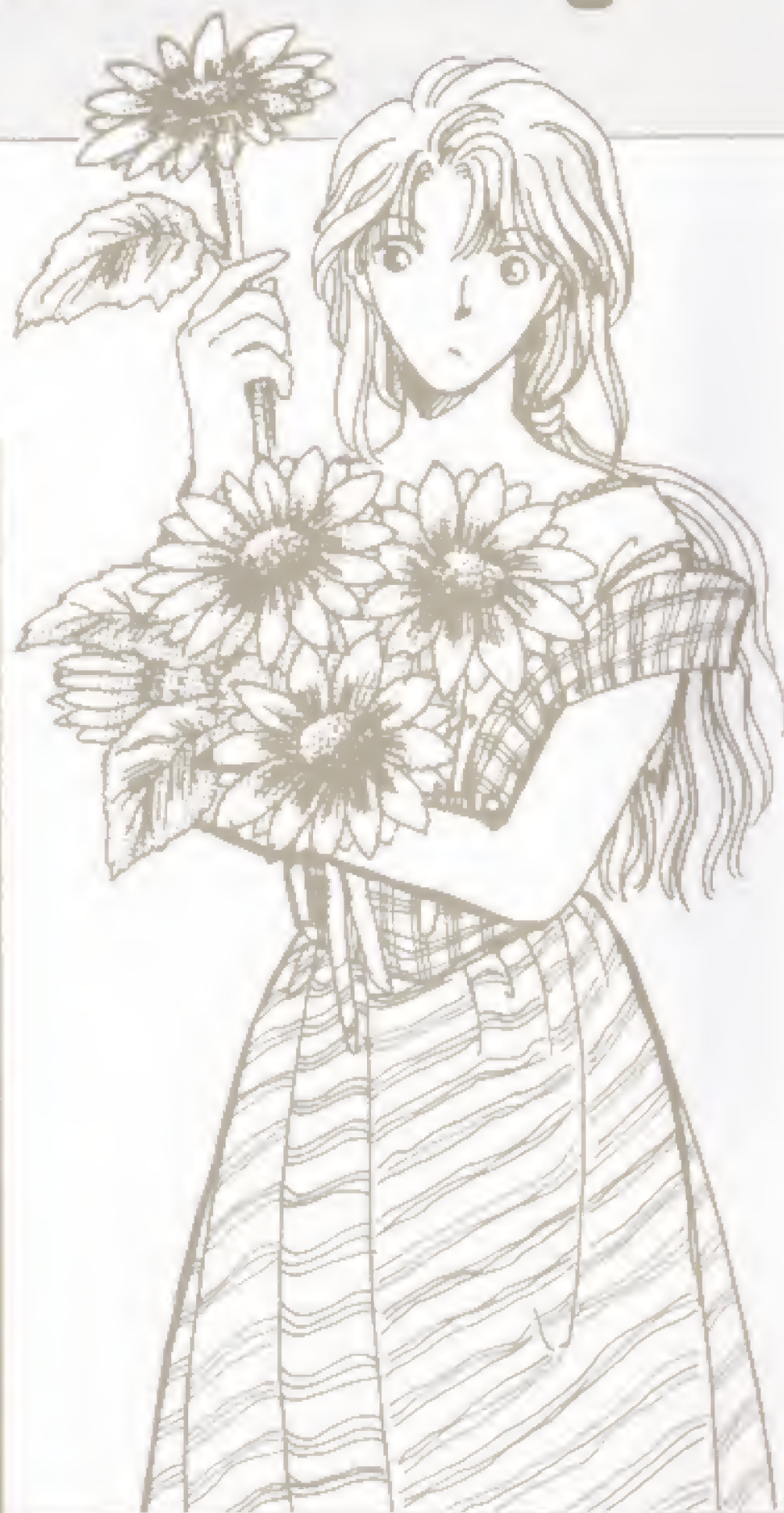
## Humming Bird Soft<sup>TM</sup>



# THE LINKS

たのしいな、でも電話代すごいな・・・。

日本テレネット株式会社



「NANCY」さんお元気ですか  
ぼくのは元気です。この間はとも  
ごちそうさまでした(と誤解を招く  
ような事を書く、シャレになってな  
い田中氏にちょっと嫉妬している俺)

そんなことより、リンクスコーナー  
も始まってはや3か月。早いもんだ。

コンパイルの営業田中氏の毒舌に  
耐えて、いつも愉快的なメッセージを  
いれてくれるユーザーの皆さん。

筆舌に尽くし難い(文章を書く人  
間が、筆舌に尽くし難いなんて表現  
をしてはいけない。とある文才家が  
いってたような)感謝の気持ちを営  
業の田中氏がネット内できつと、い  
つかするだろうから、この事はそれ  
まで内緒にしといてね。

メニューからリンクスコーナーを  
選んで、スペースキーをおしながら  
「立ちあがれー!」と叫ぶとネット  
に送られてきたメッセージの中から  
ほ～ら読んでねえ、ウフン と立ち上  
がります。ふわあーつと読んで、あ  
なたもネットに参加しようじゃん。

モデムはリンクスさんののを宜しく。



# アレスタ2 謝恩バージョン

なぜ、今アレスタ2か？

賢明な読者諸君はもうお分かりだと思いが……、そうなのだ。

とりあえず、オリジナル面である。

遊び方はパッケージソフトや、以前のDSに掲載した「先取り」「後取り」と一緒だ。

最近、コンパイルがオリジナルのシューティングを出すうわさがないので不安に思っている諸氏もいるだろうが、安心してくれたまえ。

OEMをふくめて今、3つのシューティングゲームの開発が進行している。

タイトルを聞くだけですぐにコンパイルの作品だと気付くはずなのであえてここではタイトルを伏せておくが、雑誌の記事などにはすでにお目見えしてるものもあるよん。



アレスタ2を知らない人のために。  
(だ・め・だ・ぞ・そんなことじゃあ♥)

## 操作方法

勿論、シューティングゲームといえど、最近  
はバックストーリーがしっかりしているのがほ  
とんどで、アレスタ2も例外にもれず、ストー  
リーがある。しー、今回ははぶかせてね。

①アレスタ2は縦スクロールシューティングさ。  
②自機には通常弾の他に6種類の強力なウェボ  
ンが用意されててプレイ前に選択できるのさ。

それにプレイ中でもキャリアが運んでくるア  
イテムを取るとウェボンの強化や変更もできちゃ  
うのさ。

③敵の攻撃(レーザー、ビーム、ミサイル、エ  
ネルギー弾)に当たると自機が1機なくなって  
しまうよ。でも残機が無くなるまでは続きから  
プレイできるのさ。

敵の機体に当たっても1機なくなるよ。

でも地上物には当たり判定がないから安心さ。

(例外もあるけど)

自機は、初め3機が準備されているけど、得  
点を上げたりエネルギーパックを一定数集めれ  
ば自機はどんどん増えていくのさ。

自機が全部なくなるとゲームオーバーだよ。

(ダメージ制ではないよ)

## 使用するキー

	キーボードの場合	ジョイスティック	ジョイパッド
自機の移動	カーソルキー	スティック	十字キー
通常弾	スペースキーorシフトキー	「B」ボタン	「B」ボタン
特殊ウェポン	スペースキーor「Z」キー	「A」ボタン	「A」ボタン

※ストップキーを押してカーソルキーの左右  
を操作すれば、自機の変えられるよ。

## トップスコアチャレンジ

今回のアレスタ2は5分間のタイム制だ。

ゲームが終わって、最後に表示される「パス  
ワード」と、キミの出した「ハイスコア」をあ  
らかじめフォーマットしておいたユーザーディ  
スクにコピーして送ろう。DSの中で発表しちゃ  
うのさ!

送り先は、

〒広島市南区大須賀町17-5

シャンボール広交210号

株コンパイル

「トップスコアはMEのもんさ!」係



もちろん、封書で、中にはきみの住所、氏  
名、年齢、電話番号、好きな言葉と、ペンネー  
ムを希望の場合はそれも書いた紙を同封し  
て、「パスワード」と「ハイスコア」も書いて  
送るのだ!



## ■■■■■ 投稿プログラム ■■■■■

今コンパイルではC言語のできるプログラマーを募集してます。

・・・だからどうしたと言われると困るんですけど・・・。

誰かいませんか？ってんで、このコーナーがあるわけ。ってウソ(あながちウソでもないようだけど) ということ抜きでみんなからの素晴らしい楽しいプログラムを募集してます。そしてそれを発表するのがこのコーナー。

## ■■■■■■■■ あーとぎゃらりい ■■■■■■■■

コンパイルは 募集しています ドットイラスト。(英語的文法に基づいて書いてみました) 英語に堪能な方は言いたい事が山ほどあるでしょうがここはひとつ、アートギャラリーを楽しんで下さい。ほんとうに楽しいから。

### 募集要項

■サイズ=64×64(以下) ■スクリーン5 or 7

■使用ツール=グラフィカウス/DDクラブ/DSに付属の「GET3」、「GET-2+」等(GET3の使用方法は「あーとぎゃらりいコーナー」で説明してる)

宛先は

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンポール広交 210号

欄コンパイル「あーとぎゃらりい 見てよ僕の絵」係

## ■■■■■ マンスリーフォーチュン ■■■■■

私は「わしゃ営業の田中じゃ!」氏夫人の写真入手に失敗したのであった。

無念…。ウチの営業は魚料理が嫌い。広報は肉料理が嫌い。だから宴会の幹事はいつも困ってしまう。でもウチの会社は魚料理嫌い人口の方が多いので、広報は肩身が狭い。だから広報はスネてしまった。占いの紹介になってないね。「わしゃ営業の田中じゃ!」氏夫人の声だけは聞いた。電話口の「わしゃ営業の田中じゃ!」氏の向こうで何か叫んでいた。何だったんだろう?

気になって夜も眠れない……。今は眠い……。

## ■■■■■ お 便 り コ ー ナ ー ■■■■■

DSのパッケージに入っているアンケート/ハガキの最下項目にコメントしてくれているものから面白いのを選んで発表してしまおうというコーナーさ。

取画くらいのイラストだったらスキャナーで取り込みもやってしまうので以外と楽しめるのさ。変な盛り上がりを見せているのさ。

## ■■■■■■■ 新連載ADV予告編 ■■■■■■

DS#24から連載開始予定(あくまでも予定)のアドベンチャーゲームの紹介だよ。見てるだけで楽しいかどうかはコンパイルの社内にいる人間でさえ不明なのさ。東京営業所で密かに開発が進行しているんだよ。



## ■■ オンライン小説「エスパー戦記〜ラビリンスからの脱出〜2」 ■■

最近、自分には才能がないんじゃないかって、落ち込みそう。

今回の小説は#22からの続きです。異世界に迷い込んだ二人の女の子が、すったもんだの末に元の世界に戻ろうとするのだけど。方法がわからない。そこへ、へんてこな小人たちが現れて意味ありげな言葉を残して消えてしまう。

女の子たちは小人たちの言った女王に、なにか秘密があるかもしれないということで、その女王の住んでいる城を探す。今回の話はこの続き。で、今回も終わらせる事ができなかったのも、話は次号#24で決着がつくでしょう。

ちなみに今回のカットを描いてくれたのは、あのサイバーナイトでも御馴染みのメカニカルイラストの福音者、佐藤 典司（コンパイル）氏だ。アメコミのスーパーマンみたいなキャラクターは似ているだけでぜんぜん別人だぞ。

## ■■■■■ にゃんぴユーザー投稿 ■■■■■

#21では解けない面が一枚入っていてみんなにおおー迷惑かけちゃったね。でもユーザー投稿なんだよ。・・・えっ？ちゃんとチェックしろって？ おおっ、その手があつたか！ 遊び方がわかんないよって人がいるようなので、ここで今一度（ほんとは毎回するべきなのだろうな〜）説明するよ。

### 立ち上げ方

- ①まず、DSDX#3の「にゃんぴ」のディスクを立ち上げよう。
- ②「START GAME」にネコカーソルがある事を確認してスペースキーを押してね。
- ③画面はそのまま、ディスクドライブから「にゃんぴ」のディスクを抜いて「DS#23」のディスクをセットしよう。
- ④カーソルキーの上下でネコカーソルを「USER DATA」にあわせて、スペースキーを押すのさ。
- ⑤ディスクのロードが終了しアクセスランプが消えたのを確認してから、画面はそのまま、#23のディスクを抜くんだ。

- ⑥「にゃんぴ」ディスクを「#23」のディスクを抜いたドライブにセットしてスペースキーを押すのさ。
- ⑦ステージセレクト表示が表示されたらカーソルキーの左右で面数を選びスペースキーを押すとゲームがスタートするんだ。

猫の操作方法や、ドアの回転、風船の割り方は「DSDX#3」の「にゃんぴ」と一緒だよ。

それと、「にゃんぴ」の面データはこれから当分募集し続けるのでみんなも自分で作ったオリジナル面をじゃんじゃん応募して欲しいな。採用した人には景品もでるよ。



# ぷんぷん

☆やあやあやあ、来た来た来た！  
一杯来たんで、嬉しいじゃん。  
嬉しいので、今回は超特大増大もちもちPUNPUNだ！

ところで、斉藤美保ちゃん、チョコレートをどうもありがとう♥

一人占めにしたかったけど、なんか身の危険を感じたので、仲良く分けて食べたよ。

女の子にもあげちゃったよ。

これで美保ちゃんは40人以上の男と、5人の女性と付き合わないといけなくなった訳だ。

さあ、どうする？

それはそうと、DS#22で募集した、負けるなみっちゃん励ましのお便りコーナーにハガキが来た。ではどうぞ。

## ★北海道／上口文月★

★すいせん入試などと平仮名で書くようじゃ受かる訳ないって。

ちなみに私は公務員試験落ちた。さらに明日は受験である(しかも専願)。

どこも負けるなみっちゃんになつてない。でもいーや。

「頑張れ川村M」

これで完璧！(どこがだ)

☆みっちゃんこれで元気になれるね。

よかったねー！ ってぜんぜん良くなーい！ そんなんで元気になれるか！ もっとちゃんと励ますお便り待ってます(限りなく本人のいない文章)。

ところで、キミの作文を読んだ。MSXにウィルスがないのは、作っ

ても世の中を混乱させることはできないからさ。



## ♥岩手県／寿一号♥

♥ラベルシール用イラスト募集とあったので、とりあえず出してみました。

こんな絵書いててもイラストレータ+志望なんで、ラベルシールにならなくても、びしびし意見もらえればうれしーです。よろしくやって下さい。

☆いや、ワープロのドット絵には感動したです。よく神経切れなかったもんだ。おいらも挑戦したことあるけど気い狂いそうになって途中で断念しちゃったのさ。

イラストのほうは、ペン画じゃないのがもったいないと思う。このタッチならペンの方がうまく見えると思う。

手のデッサンがちょっと良くないので(多いのよ、手の描けない人)徹底的に練習するべし。

あと、ベタの汚いのも気になる。粗雑な印刷なら潰れて見えなくなるけど、レベルの高い印刷だと、



とてもみっともない事になるよ。

髪の毛の線も雑に見える。

イラストレーター志望だったら、こういったマンガ調のイラストだけでは、むずかしいよ。

もっと写実的なものから、童話絵までバラエティーに富んだ絵が描けないとね。(描けるんだったらゴメンナサイ) 基本はある程度できてると思います。

あとはやっぱり、努力と根性!



★兵庫県／朝比奈伸★

★今まで鉛筆が主で、たまにボールペンなもので……。

スクリーントーンや、ペンなどを見たこともないのです……。

スクリーントーンは西村屋さんや、デパートの中でも大きな文具屋さんにはたいていあるはずだよ。

ペンの方は普通の文具屋にもあるはずなので店の人に聞いてみると思う。場所が分からなかったら電話帳で住所を調べれば解決さ。



★兵庫県／バトルザウルス★

★私はDSのラベルシールの“うけねらい”禁止に反対する。

というのは、“うけねらい”を禁止すれば、当然、真面目なものしか採用されないということで、と言う事はうまい人の採用率が高くなり、「もちPUN」が一部の人のものになる恐れがあるからだ。

だから、“うけねらい”も良しとし、ラベルシールには採用せず「もちPUN」だけで使用すれば良いと思う。

結論。何にせよ“独占”はあつてはならない。

☆どっかのイデオロギー提唱者みたいな文章だね。

では、ここで、何故“うけねらい”不可なのかをくどくど説明したいと思う。

①始めから“うけねらい”を良しとすると“うけねらい”しか来なくなる恐れがあるんだよね。(もちPUNの中ではちゃんと“うけねらい”も掲載してるよ)

②「もちPUN」は基本的に、向上心を優先すると思ってほしい。

だから時々、生意気にも絵の批評を書いてあることもある。





★新潟県／土ころび★

★うわ～。また汚くなってしまった。

ちなみに上の奇怪な生物はグリフォンです・・・一応。

とうとう進級試験の季節になってしまった。留年したらどーしよ。

よく考えたらもうすぐ試験だというのに、イラストをかいている私はいつたい・・・。

「バッカも～ん！留年が怖くてイラストが描けるか～！ということで、おいらは留年が怖かったので、イラストが描けませんでした。」



★広島県／林童★

★初めまして、初投稿です。

DSを買い始めて、ほぼ半年になります。

実を言うと、4年前に某MSXを買ってみましたが、ゲームメディアがディスクばかりになってき

たので、約2年間はぼったらかしにしていました。

ところが、某パソコンショップにふと入ってみて、DSが目止まり、すぐに某ディスクドライブを買ってやってみると「てえげおもりの！！」と感激。以来、DSのファンになりました。

どうかこれからも頑張ってください。

☆うちの受信印がついて汚れてしまった。ゴメンナチャい。



★京都府／メロス・モレシャン★

☆初投稿ご苦労さん。まるでビックスマンのキャラクターみたい。

●何処の人？／かみざわ・みゆき●

●ある日、就職活動の辛さや寂しさや悲しみを皮肉に笑ってしまおうと、ゲームにしたらMSXがつぶれた。私に同情したのか。

しかし、同情というものは優越性からもたらす感情なので、少しむっとして直してあげなかったらFANに載ったので、掲載料で直



してあげたらDSにCDが付いていた。

聞きながら思わず、

HIP HOUSE COMPILE

を思いだした。

（聴くの方が良いですか？）だから私は詩を書いた。

大須賀町で会いましょう（詩）

航海の船は砂漠の上

新しい地平線 求めて彷徨う

遙か銀河の向こう側

幾つもの 困難 乗り越えて

誰も知らない世界を探しに

目眩めく明日 握り取るため

航海の船は砂塵の中

新しい旅路 求めて彷徨う

絶え間ない闇の向こう側

行く手 阻む混沌 払い退け

輝ける星 目指して行く

時の封印 解く為に

船の名は“コンパイル”

合い言葉は“の一みそコネコネ”

航海の船は星々の狭間

コンフリート・フィールド

越えて来る

果てしないの彼方から

襲い来る試練 くぐりぬけ

勇気と元気を運んで来る

“の一みそコネコネ コンパイル”

船の名は“コンパイル”

合い言葉は“の一みそコネコネ”

☆確かになんか暗いね。でも嫌いじゃないから許す。



★長野県／斉藤★

★DSでアートギャラリーとか色々やってますけど、今度、小説みたいなのもして見ませんか？

僕はもともと小説っていうか字を書くのが好きで小説を書こうと考えていたんです。

他にもそういう人っていないのかな？

そんな訳で、一応、小説書いておきます。もし、本当にもしですけど、よかつたら読んで下さい。あつ、それと、キドびゅう★さんのオンライン小説って好きです。

#21 はとってもおもしろかったよん。やあ、あののりがね、いいの。

☆ありがとうよ！ おいらお嬉しいぜ！ わかってもらえてよって、どっちかっていうと、#21 の小説は・・・いやいんですが。どうして、アンケートの人気投票で2位になってるんだらう。

小説の方は読んだよ。

よくある話っていうか、もう出尽くしちゃってる話が題材になってるから、オリジナリティーも薄くなってせつかく才能があっても潰れてしまうって感じ。

もっと今までに誰も考えなかつ

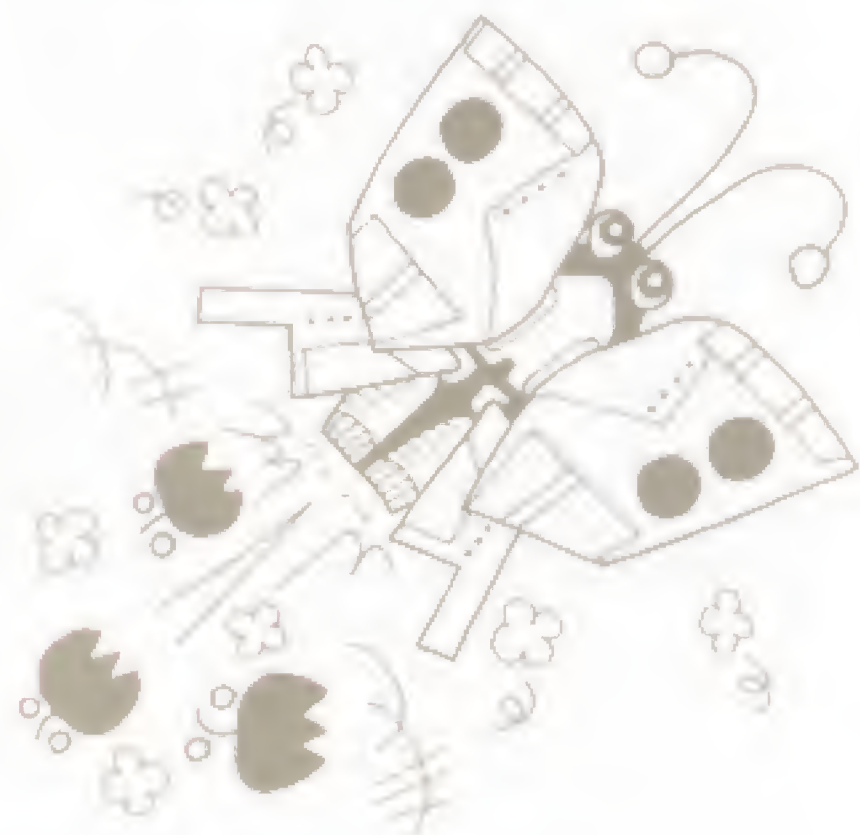


たような展開っていうのが欲しいな。そう感じた。



★東京都／しょうちゅう★

「紙はこれでもいいけど、できるだけ寸法通りに切るのはやめてー！ほしい。絵は、ヘン！何かヘンかって構図に無理がある。」



♥東京都／水野代々子♥

♥#21 のもちPUNでいきなり苗字を出されてしまった水野です。

別に本名を出されて困る様な過去はありませんので一般名称を用います。

先日「アレスタ」と「アレスタ

2」を購入してしまい、すっかり金欠病（これって不治の病のくせに遺伝までするのですね）です。

全面ストレートにクリアしても約1時間かかったのは驚きです。

嗚呼、けんしょうゑん。でも、シューティングは大好きです。新作を待っています。

☆ごめんね。おいらが・・・、おいらが悪かったのさ。水野って名前があまりにも懐かしかったもんでつい。

魔導のバグの方はコンパイルのユーザーテレホンに直接、問い合わせを見てね。よい方法を教えてくれるはずだよ。

『アレスタ2』はおいらにはクリアできない。シクシク・・・



★大阪府／勝野宇世治★

★たのむよー

のせてくれよー

テレカちよーだい

おねがいだよー

のーみそコネコネ

コンパイルさあーん

それからMSXのワル×ユーレど

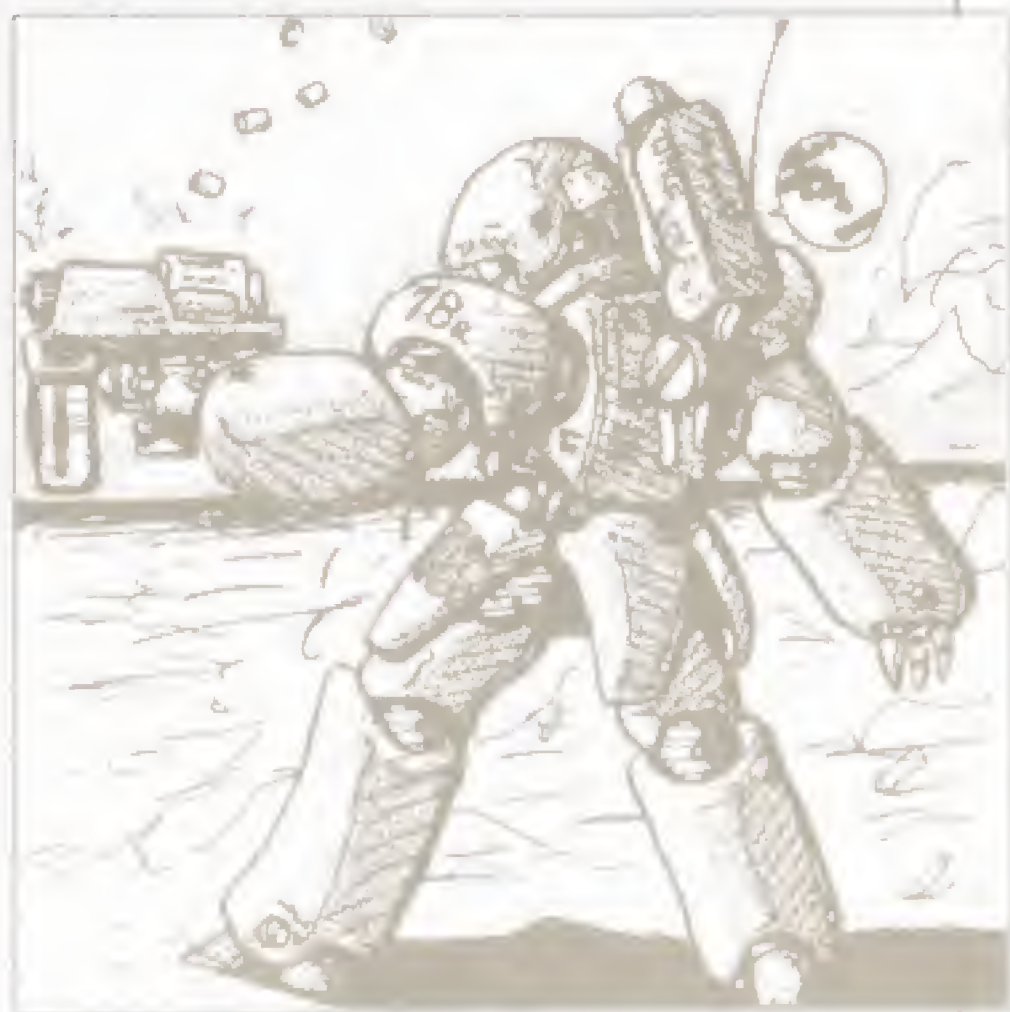
うなつたの？ しってたらおせー

て

☆サノリョウコの家玄関で「さむいよー、いれてくれよー。」とか言っ



てたのはキミじゃないだろうな？  
それとワル×ユーレの話をうちに  
聞かれても分かるわけないぞ。



★静岡県／猫里夜飛★

☆線が雑。

背景が雑。

マガジン(弾倉)とエジェクシヨ  
ン(排莖)の位置が離れ過ぎ。

カートリッジ(莖莖)が飛び過  
ぎ。

バレル(銃身)がマガジン(弾  
倉)の真上にあるのはヘン。

構図がヘン(ガンの銃口で絵が  
切れているのは見苦しい)。

ぼ真一杯ありがとう。部屋を  
もっと片付けよう。

★東京都／はにぼっと★

★DS 20の『もちPUN』で「お  
くつけき男が筋肉…(略)」という  
のがあったけど、私は一度でいい  
からやってほしいと思う。(冗談)  
それにしても、今月号(#22)は  
CDが付いているんですが、私は  
プレイヤーを持っていないんです  
よ。トホホホ…。

これじゃ宝の持ちぐされ。

次回からはCDじゃなくてテープ  
を付けて下さい(たぶんむりだろ  
うな)お願いします。

あ、たった今、すごくNICE  
なギャグを思いついたぞ。

A「ねえ、“かめ”って食べられる  
の？」

B「うん。よく“かめ”は食べら  
れるよ。」

はつきり言ってつまらん。

☆確かにカセットテープも裸ならパッ  
ケージに入るね。でも、裸はまず  
いよなやっばり。CDは規制のエ  
ンベロープがあるけど、テープは  
ねえ。

このさいだから、キミもCDプ  
レイヤーを買ってしまうというの  
はどうか？



★大阪府／ごめりんコ★

★こんにちは、ごめりんコです。

今回、ラベルシール用のイラスト  
を3枚描きました。

はつきり言って、僕はヘタグソ  
です。

いくら描いても自分の納得でき  
る絵が描けない！！

少しぐらい上手に描けても他人  
から見れば全然魅力的でないとい  
われます。なぜなんやー！

ところで私はセンスというもの



があるのでしょうか？

最後にスクリーントーンはむずいぜ！

★ありがちな話なんだけど、身内とか、友達関係って、相手を過少評価しがちなんでよね。

だから、もっと意外な人間、キミを知らない人に見せる方が、正確な判断を受けやすいと思うよ。たとえば、同人誌を作るとか参加したり。雑誌の投稿コーナーにじゃんじゃん投稿するとか。

それと鼻の穴は描かない方がいい。



★広島県／加藤文明★

★うすいかな？ 初だそ(7cm) もちろんオリジナル 下手かな？

具体的にどんなペンを使って描けばいいか記してほしいな！

DSに早く連載ものを  
☆不思議な絵だね。どう答えていいか困ってしまう。

ペンは黒がしっかりしていて、にじんだりしていなければ何でもいいよ。ボールペンは使わないほうがいいな。Gペンなんかを使うと線がしっかりして良いのではと個人的には思うけど、やっぱり人好き好きだから自分にあったものを使うのがいいかな。



★北海道／ベンジャミン★

なうん！ レベル上がったね。でも、やっぱり不機嫌なのは、辛い。

★山形県／多羅面子★

★今日、大好きな女の子に好きな人がいるとわかった。

悲しくなって帰って来ると、コンパイルの封筒が……。

あれ？

もしかして会費払ってねーから、請求書でもよこしたのかな？ と思って開けたら「けみ」と、いかにも適当ーに書かれたサイン(?)が入っていた。

ははーん、物で釣ろうつたって、そーはいかねえーぜと思い、もう一度中を見たらテレカが入っていた。

ふーんコンパイルのお年玉かなーと思ってよく中を見たらユーザーテレホンで当たったテレカだった。

ばんずあーい。

コンパイル様どーもありがとう。おかげで悲しみがふつとんだ。

へっ、女なんてこの世の中、山ほどいるぜ。

☆ちなみに、現在、日本の20歳代の男女比は3対2で、圧倒的に男



の数の方が多いという情報がある。  
腐っているのは男側のような。



★愛知県/  
和田慎也★

★その弟?  
和田賢二★

★こんにちは!  
初投稿です。  
よろしくお願いします。  
たくさん描いた  
つもりですが何  
か一枚でもアド  
バイスして下さ  
ると、とてもう  
れしいです。



うーん。いいなあ、兄弟(?)でっ  
ても。お兄さんの優しさが伝わっ  
てくるようだ。

今っぽい絵じゃないけど、なか  
なか暖かい雰囲気絵だね。描き  
込みも丁寧だし。味のある絵だね。

もう少し不必要な線を整理でき  
ればもっと見やすい絵になんじゃ  
ないか、どうか、そう思う。

変に世間に流されずに、このま  
ま技術力だけ延ばせば、これはこ  
れで個性になると思うし。

軽いバイト程度でなら銭にでき  
る絵だと思うな。

弟さん(?)の方は、まっ、こ  
れからだ。



★東京都ノパスタ★

★この号が出る頃には、殆どの方々  
が「入試」というバケモノから逃  
れていると思います。

入試は恐るべきバケモノで、こ  
れにやられるとまずイブクロと家  
族がめちゃくちゃになってしま  
います。怖いですね。

なにはともあれ、皆様入学おめ  
でとうございます。

だれか読者コーナーの「載せれ  
るもんならのせてみろ」をとめて  
くれ〜なぜあんなに数が・・・あ  
ああ

☆そういいながらまたアンケートハ  
ガキに変な絵を書いているキミは  
いったい・・・。

★兵庫県ノグレーミートトロ★

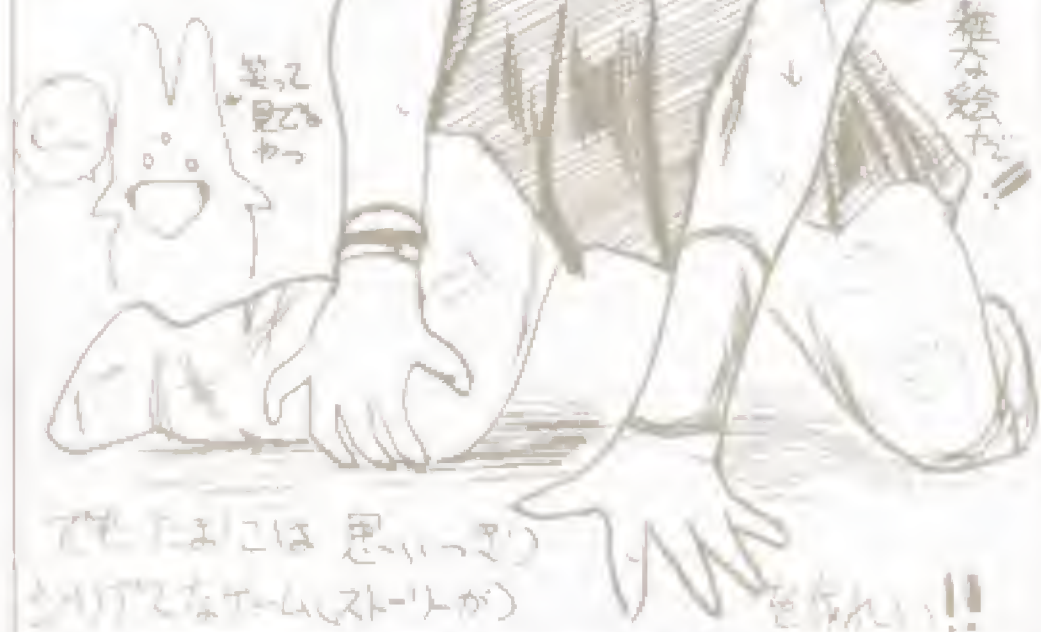
★私を社長と田中さんのファンにし  
ておくれ。してくれたらとっても  
うれしいな〜。

☆社長と田中氏のファンの数は不明  
なので(隠れファンが多くて)、ナ  
ンバーは不明だ。



俺はいま「魔導物語 1-2-3」を

観ているんだ… なんて言ったら  
怒られそうだな。 ははは  
今は「3」を始め たばかり  
なんだが 件 のころと  
16歳の時の声 か同じ  
ってのはまいった な  
キャラクターがしめ  
るおかげでここまで  
楽しめるかなー。



★神奈川県／指田ひろし★

全足のデッサンを何とかしろとケロ  
ル上下座兵門さんが言った。



★秋田県／金欠大左エ門★

★「ランダーのIII」のビデオありが  
とうございました。けど、なんで

田中氏が映ってないんでつか？実  
物見たかったのに。

☆ランダービデオに田中氏が映って  
ない理由。

彼がカメラマンだったから  
(チャーリーモピックではカメラ  
マンも映ってたけど)。

それと、途中から出張に出てた  
んだね。



★兵庫県／DW. 山田★

★遅くなりましたが、ランダービデ  
オを見せていただきました。

私の友達がいいますには、「ホー  
ムビデオみたいで、見ててなんか、  
恥ずかしかった。」そうです。

彼の名前はML. 田中小太と言  
います。(オイ、見てるか?)

私ももうすぐ高校生(になれる  
かもしれない)なので、そーゆー  
わけです。

☆無事、高校生にはなれたかな？

ランダービデオはホームビデオ  
で撮影し、家庭用ビデオ器材を使っ  
て編集してあるのさ。

服もこの撮影のために特別にお  
めかししたって人はいない。みん  
な普段着なのさ。



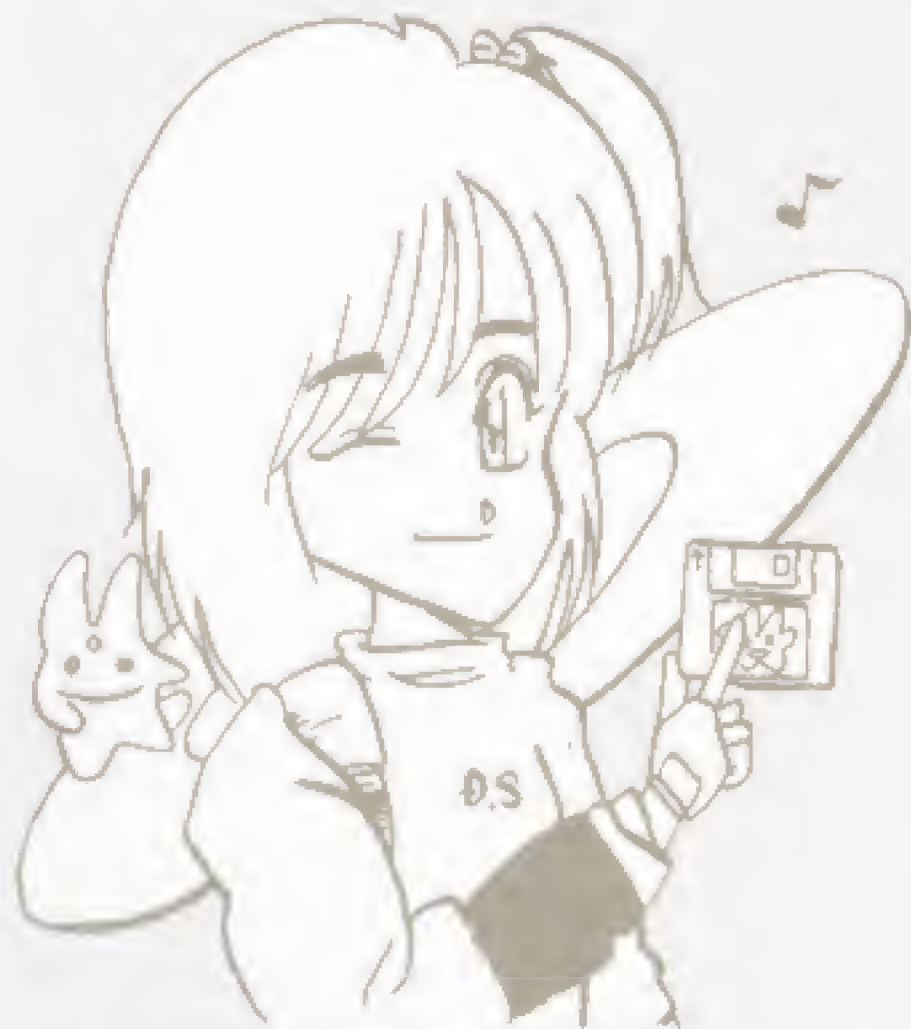
# みわくの3DRPG



★神奈川県／黒川研★

★テレカくれたら2度とハガキを送らないでやるぞ。

☆ずっと送り続けて欲しいので、キミには特別にテレカどころか、ステッカーも上げないよ（ウソ）。



★東京都／ひろまあ★

★どんどんケチつけていいぞ。  
私は平気だ。

☆ノーコメントだ！（どうだまいったか？）

別にこのコーナーは人の絵にケチつけるコーナーじゃないんだけどなー……。

アドバイスや批評は、ケチをつけてる事になるのかなー？



★兵庫県／MAHRA★

☆自暴自棄になっては駄目よ。



★岩手県／花泉消防青年団★

★最近、私のちかくのパソコンショップにDSが置いてないんですよー。

まっ話は変わりますが、CGのプログラマーとして勉強しますんで、使ってやって下さい。

☆DSは通版もやってるよ。そっち



を使うのも手だと思うが。  
しっかり勉強してトライして下さい。



★兵庫県／大森かつみ★  
☆ロリー！

★徳島県／山村一也★  
★DS#8の特別付録 オリジナル  
サウンドCDの1曲目の楽譜はある  
んでしょか？

あるんでしたら是非売ってほしい  
のですが……。

お願いします！！

CD聞きながら音取りしようと  
頑張ってはみたけど……無理  
だあ。2曲目のもあるとうれしい  
なつと。MIDIで演奏させたい  
んです！！ お願いします。

それと、ディスクステーション  
68とかTOWNSとかは出ない  
んですか？ 出して下さいよ～。

☆ところがどっこい！ 田中氏は楽  
譜を作って演奏するようなまどろ  
っこしいことはやってないのだ。

イメージで音を重ねていくタイ  
プなんだね。

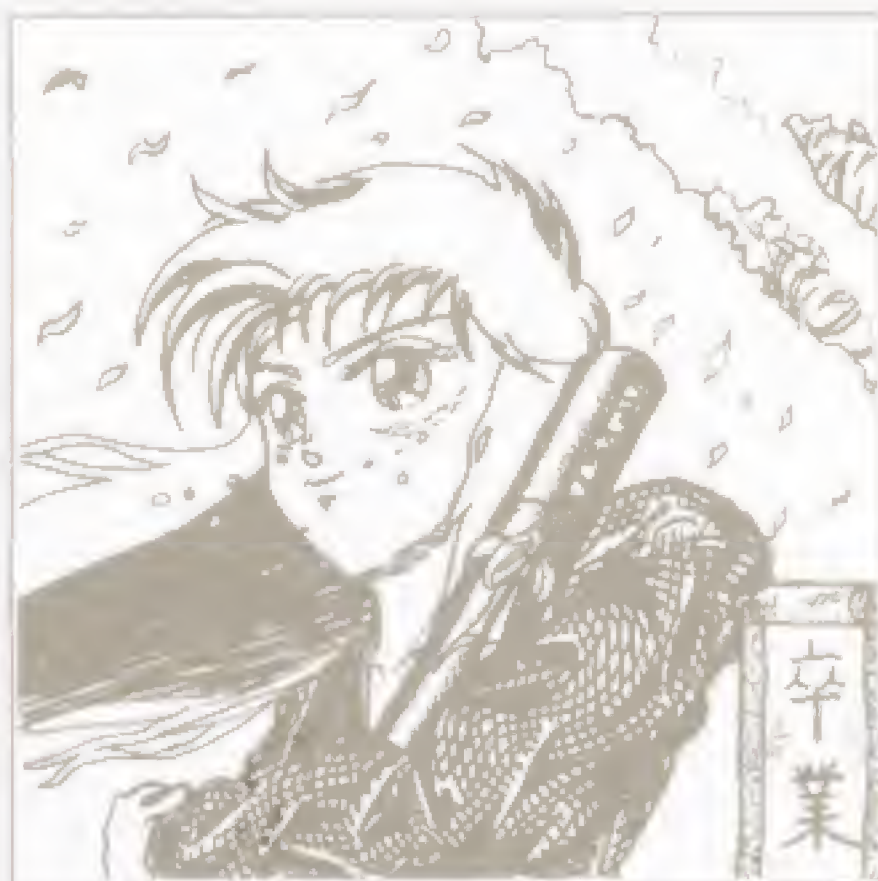
だから、曲はデータとしては残  
ってるけど、楽譜にはなってない  
のさ。(することはかんたんだけど)

それに、よっぽどの事がないと  
データを手放す何て事はしないと  
思うよ。とりあえず飯の種だし。

あきらめよう。

68とTOWNSを出す予定は  
ありません。

ただ、TOWNSの方でDS以  
外のソフトを出す可能性はあるか  
もしれない。



★大阪府／変なかん西人★

★てつめ！！

オイラもどこでもえーからのし  
てーやあ。

「初投稿のくせに、えらいなれ  
なれしいな。」やてー？

そんなんどーでもええやん。

なつ。たのむわ。

へたな絵やつちゆうことは自分  
でもわかってんねん。

ナツ！！ たのむで。

☆う～ん。なんや ようわからんけ  
ど、のせたった。

絵は、これやったら 道具ちゃん  
と揃えて ぎょうさん練習しよつた  
ら、うもうなる思うわ。



ただ着とるもんが、こんなんやったら まるで蛇の皮みたいやさかいに そこんとこよう色々な人の絵見て研究せなあかん。わてが 言いたいんはそれだけや。

## その他の～一肌～ともち<sup>2</sup>PUN<sup>2</sup>

### ★東京都／尾張民人★

☆初投稿ありがとう！

D S って文字は描かないでね。

### ♥愛媛県／泉鯨♥

☆絵がバラバラでテーマが見えない。

一つのものに専念するともっとよくなるよ。

### ★愛知県／ヤスオニール★

☆イラストを折ってはだめだよ。

### ★長野県／オムら一ず★

☆D S って文字は描かないでね。

### ★東京都／伊東聖夫★

☆文字をきれいに書こうっていう努力はしてますか？それだけでも字はだいぶん変わってきますよ。

それとコンパイルに対してはどんな文章を書いてもいいけど、郵便屋さん失礼な文を書くのは人格を疑われますよ。気をつけましょうね。

もっと建設的になろうよ。

☆今回も注文ばかりになってしまったなあ。態度のでかいコーナー。

☆今回は、応募数も多かったけど、やたらと目立ったのが、「自分はヘタです。」って文章。

けんそんのつもりなんだろうけど、読んでてつらい。

自惚れることが良い事だとは言

ないけど、はじめっからうまい人なんていないんだし、やっぱりここは、「自分はこの部分に苦勞した」とか「ここが得意」「ここが苦手」みたいな、前向きな文章がいいな。



### ♥兵庫県／上沢幸♥

♥たて70×70なんて小さくて描けないのさ。

ヘタだし。

それ以前にラベルシール向きの絵じゃないか。

D S # 2 1 の「もちもち…」でのコンパイルに入りたい学生の件ですが、うーん、世の中は厳しい！

言ってみれば、当たり前の事を言っているんでしょうが、なんか悲しくなっていました。

やっぱりねー。能力のある人間じゃないとダメなんだよねー。

グチグチ、勉強しました。

私も一度は目指した仕事だしね（ゲームの企画やりたかったのさ）ゲームデザイナーの方々はスターであって、私にとって夢なんだよね。

どうか良いゲームの提供者として頑張ってくださいませ。



私事だけど、おいらは中学生の頃、将来は絵を描く仕事に憧れていた。

ところが、高校受験を控えた三者面談で、すごく尊敬していた先生にその話をしたら「夢」を追いかけるなと言われた。もっと「現実的」になれとその先生は言っていた。

この話をされた時、おいらは悔しくて泣いた。

「夢」をあきらめることが「大人」になる事だったら「大人」になんか成りたくないと思った。

でも、高校生に成った時、ある歌（実はアニメソングなのさ）をきっかけに考えが変わったんだよ。

僕らが「大人」に成るのは「夢」をあきらめるためじゃない。

子供の時、子供だったが為に実現できなかった「夢」を実現する為に僕らは「大人」になるんだって。

これに気付いた時、今度は嬉しくて泣いた（涙もろいのよ）。

「夢」を現実にするかどうかは、どれだけ本気になれるかどうかに掛かっていると思うよ。

日本は、恵まれた国だから、自分さえ頑張っていれば、経済的にめぐまれないとか、複雑なしがらみにさいなまれるって事はほとんどないし。（だから、かえってハングリーになれなくて中途半端な「夢」しか見れない人もいるようだけど）

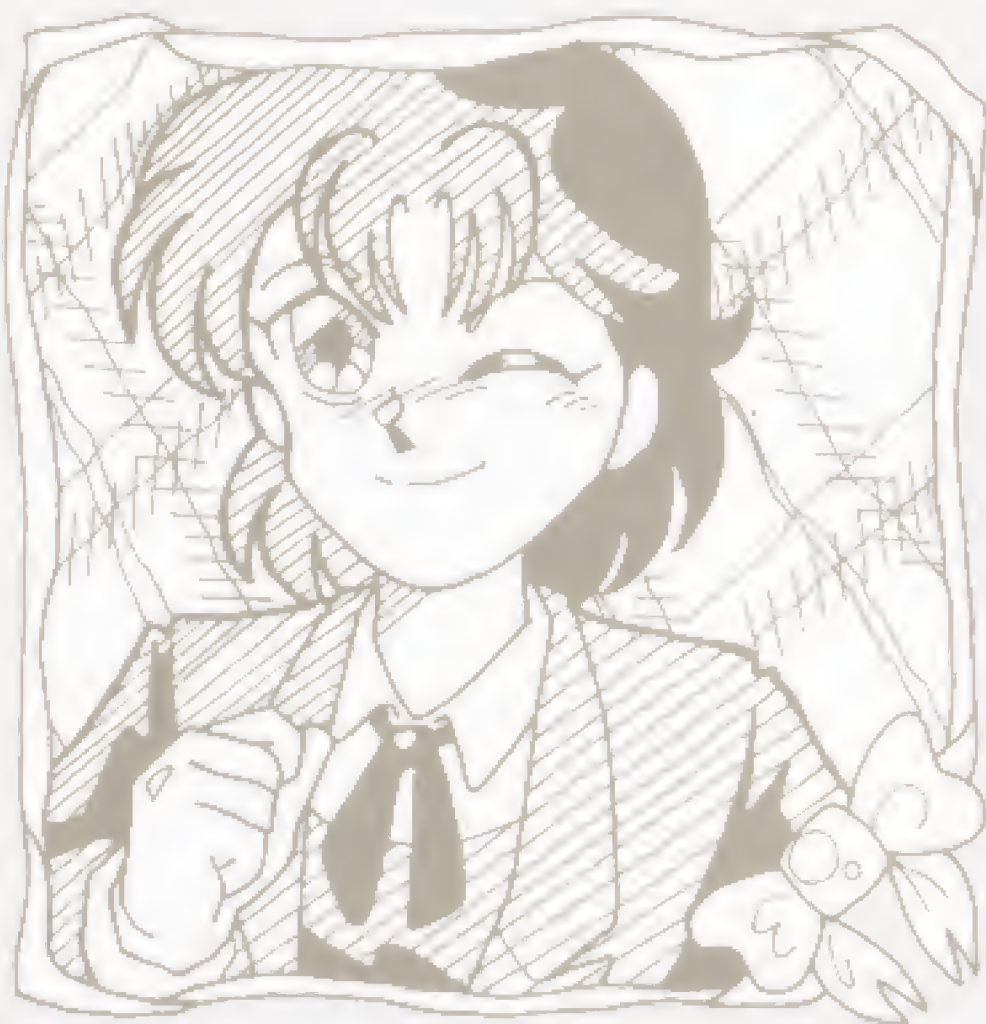
辛い事や、不平不満を誰かに肩代りしてもらってるような人や、人のやってる事を非難したり、ひがんだりして、自分ではその解決策を探さないような人には、例えその舞台に立つ事ができても、本物にはなれないと思う。

自分で何とかする事が大切なんだと思うな。

「夢」をあっさりあきらめてし

もう前に、もう一度、自分が今まで何をしてきたか、そして「夢」を現実にするために何をするべきかをしっかり考え直してみてほしいな。

（その場しのぎの楽しみで満足できてる人には関係のない話だけどね。）



## ■広報から、みんなにお願い!■

おねがいだよー!!

ラベルシール用のイラストもつともつとも一つと、描いて送ってくれよー!!

そうじゃないと、おいらないちゃうぞー!!ぐれちゃうぞー!!

と、いうわけなので、腕に自慢の人も、そうでない人も、描いてよこしてちょうだいな。

採用作品にはテレカ送っちゃうし、ラベルシールにならなくても「もちPUN」で採用する可能性大だし「もちPUN」に掲載されればディスクステーションステッカーをあげちゃうんだよー! それに時々恐縮ではあるが、絵の評



価もしちゃうよーん。

## ■応募方法

①鉛筆、ウスズミ、カラー、不可。  
黒でもインクがかすれていたりすると印刷に出なかつたりするので掲載できない場合があるよ。

②スクリントーンOK！

ただし、あんまり目の小さいものはかすれたり潰れたりでせつかくの効果がだいなしさ。

③サイズ 縦7cm×横9cm以内

これで4回目の寸法変更だけど、ゴメンネ。気をつけてね。

④下品、うけねらいは不可。

ペンネームもあんまり下品なものや、商品名、メーカー名などは使わないでほしいな。

(権利の問題とかあって色々大変なのよ)

## ■送り先

〒732 広島市南区大須賀町17-5

シャンボール広交210号

(株)コンパイル

広報のために一肌脱ぎましょう係

# 「わしゃわしゃにつき4」プレゼント付き

営業課・わしゃ営業の田中じゃ！

## chapter4・ゴルビーのパイプライン大作戦

わたし、忙しいの。と言っても誰も耳を貸してくれない。雑誌編集者からは資料下さいとひっきりなしに電話がかかるし、かといって電話帳ひっこ抜くわけにもいかんし。ネットには答なきやだめだし、もう次のCDの録音が迫ってるし、きゃー。

白いワニーっ！

日曜日の真夜中に、こんなにあたふたしてるえーぎょです。間違っても、営業なんて仕事するもんじゃーないよ。日曜ないよ。休まないよ。★★★★する暇ないよ。まーおげれつ。いいけど、

さて、

質問が届いてるので、それをネタに追めるとしませう。「田中さん。初めてお便りします。唐突に質問ですが、ハウスミュージックってなんですか？」

ほんとに唐突だな。あのね、犬がいるよね。犬は犬小屋で生活している。で、飼い主が「ハウス」といっ

たら、犬は小屋に帰って行くってのは、どっかのラジオ番組で喋ったので、止めよ。

本当は、発祥がアメリカのデトロイト近辺のDJが曲と曲をつなげるブレイク・ブレイクビーツという言葉の発祥ネ！にドラムマシンと単音しか鳴らないシンセベースで作った1〜2小節の反復が好評で、1曲にした事が発生の原因の1つに上げられている。やがて、それだけじゃつまらないってことで、サンプリングをがんがん使って、新しいノリになっていった。時を同じくしてイギリスで、フュージョン・アグレッシヴというジャンルの曲が1位を獲得するようになる。「M/A/A/R/S」の「パンプ・アップ・ザ・ボリューム」って曲だけど、それまで、テクノだ、ハイエナジーだ、ラップだ、民謡だと、ジャンルが全然違っていた音楽が、みごとにフュージョン(融合という意味)して、イギリスはおろか、アメリカや日本でもヒットしてる。



段々と市民権を得て、ちょいと前には、小泉今日子の「フェイドアウト」のメロディで、歌謡曲とハウスの融合なんて試みもあったのです。

要するに、家庭にある電腦楽器たちでダブルのスイツでノレるようなアーバンなダンスサウンドというのが私の解釈である。

……………あ、良く考えたら、行数オーバーしそうだ。というわけで、この質問をしてくれたキミには、田中のバンド「Beatorganization」の限定カセットアルバムをあげます。

このバンドあのガンヘッド竹内も参加してる、訳の分からないバンドではあるな。キドビルー★も車を運転しながら聞いてて、よく事故する

そうだ。〈もう何回死んだことか?〉  
だったら、聞かなきゃーいいのに。  
(ウソ)

あと、ノット勢いで、5人にもプレゼントします。あて先はコンパイル内「田中のテープ・おくれ」の係り。締切は3月末日まで有効。

あと、コンパイル初のGMが登場！  
「ゴルビーのバイブライン大作戦」が3月25日「徳間ジャパン」からゲームより先に登場するぞ。

トロイカのハウスアレンジやら、白鳥の胡ユウロなんてのもある。オリジナル音源も収録なので、買って笑ってやって下さい。



MSX2 MSX2+ U200 MUSIC VRAM256

## DISC STATION DELUXE

ゴロニャンパズル

### にゃんぴ

同時掲載  
ゲームアーツのサムゲームス総集編  
DISC 2枚組 3,880円(税別)

## DSDX#3

## Disc station DX

# 絶賛発売中！

MSX2 MSX2+ U200 MUSIC VRAM256



## MAGICAL VOICE RPG



4枚組 8800円(税別)  
豪華総天然色カードゲーム付き

※このソフトは、データディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。

ブランクディスクは、パッケージに入っておりませんので、3.5インチの2DDディスクを別にご用意下さい。

MSXマークは、アスキーの登録商標です。



魔導物語 1-2-3 公式オリジナルサウンドトラック

# 魔導物語 音楽館

完全デジタル録音

カセットテープ (COS#9001) 税込定価 2,000円

DAT(デジタルオーディオテープ) (COS#9002) (DA) (1曲おまけ付き)

税込定価 2,500円

## 収録曲

魔導物語音頭 編

- ①ヴォーカルバージョン
- ②インストゥルメント
- ③ランバダバージョン
- ④クラシカルアレンジ
- ⑤ゲットアウトヒア・ハウスアレンジ

魔導物語

- ⑥サウンドトラック・メガミックス
- ⑦テーマ・イン・ユーロビート
- ⑧ブレイクビーツ・サンプルボイス
- ⑨ヒップハウス・コンパイル 2

電波新聞社発行誌マイコン・ヘーシックマガジン主催  
輝け! 第3回日本ゲーム・ミュージック大賞ノミネート



販売方法は**通信販売**のみです。ショップ等では販売・取寄せできません。

ご購入を希望される方は、商品の金額と送料210円を合計した金額を現金書留か郵便小為替でコンパイルの下記の係まで、お送りください。

なお、ご自分の郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号と欲しい商品の(カセットDAT) 名前をはっきりと書いた紙を同封してください。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交 210号

株式会社コンパイル「魔導物語音楽館を我に与えよ!」係

商品を複数ご注文される場合は、あらかじめ当社までご連絡ください。

「魔導物語音楽館」は限定商品です。在庫商品がなくなりしだい販売を中止いたします。あらかじめご了承ください。



## DSソフトウェアスクール作品募集

### 賞

金 賞 30万円

銀 賞 10万円

銅 賞 5万円

努力賞 3万円

奨励賞 1万円

プログラムは、MSX2か2+で動くもので、ディスクに保存したもの。未発表のオリジナルプログラムであること。部分的にでも他人の物をコピーしたものや二重投稿は、不可とします。

プログラム内容は、まったく自由です。

入賞作品は、コンパイルクラブ誌上で審査委員がアドバイスを加え、紹介します。入賞作品は、DSに掲載されるほか、パッケージ商品としても発売される場合があります。パッケージ商品となった場合は当社規定の印税をお支払いいたします。

### ●応募上の注意

1. ディスクシールに①タイトル②本名（かならず書いてください）ペンネーム希望の方は併記③年齢・学校名・勤務先④住所・郵便番号⑤電話番号を楷書で記入しディスクに貼ってください。
2. 実行方法、遊び方、氏名、電話番号等を記入した手紙を左方をホッチキス等で閉じて同封してください。
3. 郵送する場合は、郵便料を郵便局等で確認し、正確に切手を貼ってください。
4. 返却できない場合があるので、コピー等をした上でお送りください。
5. 作品批評を希望される方は、返信用の定型封筒に72円切手を貼って自分の住所、氏名を楷書で書いて同封してください。

入賞者は、株コンパイルと独占的使用許諾契約をさせていただきます。

宛先

〒732広島市南区大須賀町シャッポール広交210号  
株コンパイル「DS・SS」係

## 通 販

現在、以下の商品を通信販売しています。

4号(DS) ..... 1,980円 (税別)  
5号~7号(DS) ..... 1,940円 (税別)  
1月号(CD付)(DS) ..... 2,900円 (税別)  
2月号・4月号~12月号(DS) ..... 1,940円 (税別)  
#20(DS) ..... 2,980円 (税別)  
#21(DS) ..... 1,940円 (税別)  
#22(DS)(CD付) ..... 2,980円 (税別)

創刊準備号~3号までと3月号(DS)は完売。

#4から#9は在庫品薄、早めに注文して良。

春号(DSSP) ..... 3,980円 (税別)  
初夏号(DSSP) ..... 4,800円 (税別)  
夏休み号/秋号/クリスマス号(DSSP) ..... 3,880円 (税別)  
ルーンマスターII(DSDX#1) ..... 3,880円 (税別)  
魔導師ラルバ総集編(DSDX#2) ..... 3,880円 (税別)  
にゃんぴ(DSDX#3) ..... 3,880円 (税別)

真・魔王ゴルベリアス ..... 7,800円 (税別)  
アレスタ2 ..... 6,800円 (税別)  
魔導物語1-2-3 ..... 8,800円 (税別)  
ランダーの冒険III ..... 7,800円 (税別)

DS98創刊準備号 ..... 2,900円 (税別)  
DS98創刊号 ..... 3,980円 (税別)  
DS98#2 ..... 3,980円 (税別)

欲しい商品の金額に消費税3%をプラスした金額と送料1個につき210円を合計して、現金書留か郵便小為替で商品名と自分の氏名、住所、電話番号を記入した紙と一緒に送ってください。

〒732広島市南区大須賀町17-5シャッポール広交210号  
株コンパイル「通信販売だ！ほげほげ」係

## 入 会

### コンパイルクラブ入会案内

コンパイルクラブでは今、会費を募集している。入会すると、会員証を発行し、隔月発行の会員誌コンパイルクラブや、コンクラ地下版などを定期購読できるほか、たくさんのプレゼントや特典が用意されているのであった。

### 入 会 方 法

年会費1,000円を定額小為替か100円以下の切手(1,000円分)でお申し込みください。自分住所、氏名、年齢、電話番号、所属校を記入した紙も同封すること。

〒732広島市南区大須賀町17-5シャッポール広交210号  
株コンパイル「コンクラに入会でちゅ！」係



# 魔法の国

～間に魅せられた魔術師～



MSX2 MSX2+  

MSXマークは、アスキーの登録商標です。

標準価格(INGディスク付き) DISC 5枚組

7,800円(税別)

## 絶賛発売中!!

Disc  
station

# ディスクステーション DS#21

1991年3月8日金曜日

株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール店交210号 PHONE (082) 263-6165 (コ-プ-テレオン)